

# Zorro.

---

AMSTRAD/  
SPECTRUM 48k

---



Datagsoft

---

# MATERIEL REQUIS POUR AMSTRAD 464, 664, ET 6128

---

- Ordinateur Amstrad
- "Joystick" (facultatif)

---

## POUR COMMENCER

---

### Cassette:

1. Connecter un joystick à l'ordinateur.
2. Allumer l'ordinateur et introduire la cassette de Zorro.
3. Lorsque READY apparaît sur l'écran, appuyer sur CNTL et small ENTER; puis sur PLAY sur la cassette et sur ENTER.

### Disque:

1. Taper RUN "ZORRO" et appuyer sur ENTER.  
COMMENCER le jeu en appuyant sur n'importe quelle touche ou sur le bouton du joystick.  
TERMINER le jeu et revenir à la page de titre en appuyant sur ESCAPE.

# MATERIEL REQUIS POUR SPECTRUM

- Spectrum 48k ou Spectrum plus.
- Lecteur de cassette compatible.
- Récepteur TV ou vidéo.
- Joystick (facultatif).

## POUR COMMENCER

### Cassette:

1. Connecter un joystick si besoin est.
2. Allumer l'ordinateur et le récepteur. Introduire la cassette de Zorro.
3. Taper LOAD" ". suivi de ENTER puis appuyer sur PLAY sur le lecteur de cassette.
4. Le menu du joystick apparaîtra. Choisissez la commande appropriée pour votre machine.  
**COMMENCER** le jeu en appuyant sur ENTER ou sur le bouton du joystick.  
TERMINER le jeu et revenir à la page de titre en appuyant sur SYMBOL SHIFT et sur ENTER.

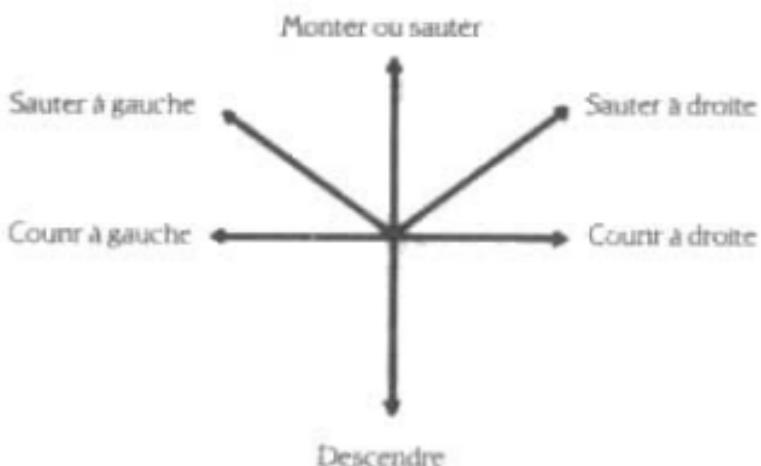
## STRATEGIE

Le sinistre Sergent Garcia a enlevé une très belle "señorita" et l'a emprisonnée dans sa forteresse. Dans votre rôle de Zorro, le redresseur de torts masqué, votre mission est de retrouver la jeune fille et de la sauver des griffes du sergent. Les gardes de Garcia feront tout leur possible pour vous poser des bâtons dans les roues. Soyez prêts à vous battre! Vous monterez à des échelles, explorerez des couloirs sombres, bondirez de toit en toit, rebondirez sur des tremplins improbables.

Chaque écran comporte des énigmes et des dangers. Une carte de repérage est nécessaire car vous passez à plusieurs reprises sur de nombreux écrans. Allez et venez, d'écran en écran et découvrez des objets et des indices cruciaux. Et ne soyez pas surpris si certains de ces objets ont un pouvoir magique! Le jeu est un ensemble complexe d'action et d'aventure. Il vous faudra vous servir de votre matière grise pour restituer Zorro à sa Dulcinée!

# COMMANDES ET INDICATEURS DU JEU

Déplacez le joystick dans les directions ci-dessous pour contrôler Zorro.



## Commande du clavier (Amstrad)

Utiliser les touches du curseur pour contrôler Zorro.

Utiliser la touche COPY comme bouton de joystick.

## **Commande du clavier (Spectrum)**

Les touches suivantes sont équivalentes aux mouvements du joystick:

- 2 - Joystick EN HAUT
- W - Joystick EN BAS
- O - Joystick A GAUCHE
- P - Joystick A DROITE
- Z - BOUTON du Joystick

**Au cours d'un duel à l'épée**, poussez le joystick vers le garde pour le chasser de l'écran ou du rebord.

**Pour vaincre un garde**, appuyez sur le bouton du joystick lorsque les deux épées sont abaissées (et forment un V).

**Arrêtez** le jeu en appuyant sur la BARRE D'ESPACEMENT Appuyer sur la BARRE D'ESPACEMENT ou sur le bouton du joystick pour recommencer le jeu.

**Ramasser et laisser tomber** les objets en appuyant sur le bouton de tir du joystick.

**La musique de fond** est allumée ou éteinte en appuyant sur S.

Les renseignements en haut de l'écran indiquent votre score, le score élevé, les points en prime et le nombre de Zorros en réserve (vous commencez le jeu avec 4 Zorros).

# MARQUAGE DES POINTS

---

Pour tuer le garde	5
Pour aller chercher un objet dans l'entrepôt de l'hôtel	200
Pour prendre le sacoche d'argent. et d'autres choses	Prime appropriée
<b>Points en prime.</b> Le jeu commence avec 2200 points.	

Points en prime. Plus Zorro met de temps à accomplir une tâche, plus le compteur de primes baisse (il ne descend jamais au-dessous de 1 000). Après la première tâche qui reste.

---

## SUGGESTIONS

---

- Zorro ne peut transporter qu'un objet à la fois. (sauf le mouchoir qui va dans sa poche).
- Lorsque Zorro ramasse quelque chose, son épée est rangée; il ne la fait pas tomber.
- De temps en temps, vérifier s'il y a de nouveaux objets à l'hôtel.
- Il y a jusqu'à six différentes façons de quitter un écran.

- Il vaut mieux établir une carte pour avoir une idée des progrès de Zorro. Indiquer sur la carte les objets qu'il a trouvés et l'endroit où il les a trouvés.

---

## AUTEURS ET REMERCIEMENTS

---

Programmation du jeu par James Garon  
Graphisme par Kelly Day.

Conception du jeu par James Garon, Kelly Day, John Ludin, Roy Langston et Terry Shakespeare.

Documentation par Kathi B. Tremblay.

Fabriqué dans le R-U. Sous licence de  
Datasoft Inc. par U.S. Gold Limited.  
Unit 10, The Parkway Industrial Centre,  
Heneage Street, Birmingham B7 4LY.

Datasoft est une marque déposée de  
Datasoft Inc. Zorro est une marque déposée de  
Zorro Productions. © 1985 Zorro Productions.  
Tous droits réservés. © 1985  
Datasoft Inc.